Bundesliga Manager

professional

WICHTIG !

BITTE UNBEDINGT ZUERST LESEN!

Legen Sie sich bitte vor dem ersten Programmstart Ihre eigenen Sicherheitskopien an !
Die Original-Disketten sollten Sie an einem sicheren Ort aufbewahren. Zum Spielen verwenden Sie bitte nur die Sicherheitskopien.

Schicken Sie uns bitte sofort nach dem Kauf die Registrierungskarte an uns zurück (Notieren Sie sich vorher Ihre pers. Reg.-Nummer!). Nur dann können wir Ihnen bei auftretenden Problemen weiterhelfen. Außerdem werden Sie bei uns als besonderer Kunde registriert und können dadurch unseren HOTLINE-Service nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen gibt.

© 1991 Software 2000 für Verpackung, Anleitung und Software. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tausch, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen (auch teilweise) sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

INHALTVERZEICHNIS

Vorwort: ..... *Seite 3*

Kapitel 1: *Starten des Programms* ..... *Seite 4*

Kapitel 2: *Bedienung des Programms* ..... *Seite 6*

Kapitel 3 *Weitere Programmfunktionen* ..... *Seite 38*

Kapitel 4: *Saisonende* ..... *Seite 44*

Kapitel 5: *Bemerkungen* ..... *Seite 46*

Kapitel 6: *Die Editoren* ..... *Seite 48*

Kapitel 7: *Der Spielplan* ..... *Seite 50*

Anhang: *Credits* ..... *Seite 53*

© 1991 by Software 2000

VORWORT (Stand: Oktober 1991)

Eine kurze Einleitung mit allgemeinen Hinweisen zum Spielprinzip. Zunächst wird dem interessierten Beobachter ins Auge springen, daß die Mannschaftszahlen pro Liga (18 Bundesligisten, 20 Zweitligisten, 20 Amateurvereine) im Bundesliga Manager Professional nicht mit dem nunmehr durch die Wiedervereinigung geänderten realen Spielmodi übereinstimmen.
Da sich die Einteilung der drei obersten deutschen Spielklassen jedoch in den nächsten (mindestens) 3 Jahren ständig ändern wird (Saison 1993/94 ist noch komplett offen), hielten wir es für das Beste, die gute alte, aus Bundesliga Manager I bewährte, Einteilung "18/20/20" beizubehalten. Fußball-Fans der Vereine Stuttgarter Kickers und MSV Duisburg werden sich sicher nicht gerade darüber freuen, daß sie weiterhin in der zweiten Liga des Bundesliga Manager Professional kicken müssen.
Um der politischen Vereinigung jedoch auch sportlich (hier: programmtechnisch) gerecht zu werden, haben wir den ostdeutschen Vereinen den Vorzug gegeben. Im übrigen können die betroffenen Fans ja selbst entscheiden, in welcher Liga sie starten, indem sie sich für den Managerposten bei Ihrem Lieblingsverein entscheiden. Für das Spiel selbst stand das Prinzip des größtmöglichen Realismus für uns im Vordergrund. Dies wird schon an den Original-Spielernamen und der immer aktuellen Liga-Einteilung deutlich. "Immer aktuell" deshalb, weil ein Editor-Paket erhältlich ist, mit dem u.a. Vereine und Spiele editiert werden können (*siehe Kapitel 6: Die Editoren*).

Viel Spaß mit dem Bundesliga Manager Professional wünschen Ihnen

Werner Krahe & Jens Onnen

KAPITEL 1

Starten des Programms

1. STARTEN DES PROGRAMMS

Bundesliga Manager professional unterstützt installierte Speichererweiterungen sowie eventuell vorhandene externe Laufwerke (z.B. DF1:) oder Festplatte.

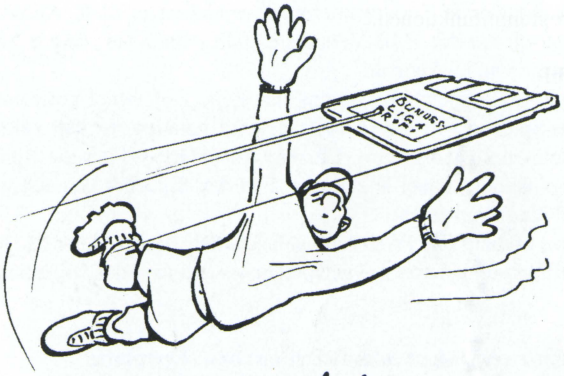
1.1 Der Arbeitsspeicher des AMIGA

Besitzen Sie einen Amiga 500 mit lediglich 512K Speicher, so kommen Sie leider nicht in den vollen Genuß aller Bundesliga Manager Professional-Funktionen. Aus Platzgründen mußte auf den Marmor-Hintergrund, die animierten Spielsequenzen sowie auf die anschließende Zeitungsmeldung verzichtet werden. Ansonsten ist das Spiel absolut identisch mit der 1MB-Version, es fällt jedoch bei einigen Menüpunkten ein kurzes Nachladen von Diskette an.
Verfügen Sie über 1MB Speicher, werden sämtliche zum Spiel notwendigen Daten dagegen vor dem Spielstart in den Arbeitsspeicher geladen, so daß kein Nachladen während des Spieles notwendig wird. Einzige Ausnahme bilden die Spielsequenzen sowie die Zeitungs-Bilder, wobei letztere auch in den Speicher geladen werden, falls mehr als 1MB zur Verfügung steht.
Beim Ladevorgang erkennt das Programm selbstständig, ob Sie über 512K oder mehr Speicherplatz verfügen und startet die entsprechende Version des Bundesliga Manager Professional.

1.2 Start bei einem/zwei Diskettenlaufwerk(en) bzw. Festplatte

Besitzen Sie mehr als ein Diskettenlaufwerk, wird dies vom Bundesliga Manager Professional erkannt und unterstützt. Legen Sie in diesem Fall die Disk 1 in das Laufwerk DF0: und die Disk 2 in das externe Laufwerk.
Aber auch wenn kein weiteres Laufwerk vorhanden ist, werden Sie selbst bei der 512K-Version nie zum Diskjockey degradiert, da die Daten so auf den Disketten organisiert sind, daß nur sehr selten gewechselt werden muß. Legen Sie bei nur einem Laufwerk die Disk 1 ein, und warten Sie auf die Aufforderung, diese durch Disk 2 auszutauschen. Wird einmal ein Diskettenwechsel nötig, kündigt Ihnen Bundesliga Manager Professional dies durch eine entsprechende Meldung an. Sobald Sie die Disketten ausgewechselt haben, fährt das Programm selbstständig fort.
Selbstverständlich befindet sich auf der Disk 1 auch ein Festplatten-Installationsprogramm, mit dem Bundesliga Manager Professional komfortabel auf Ihre Harddisk kopiert werden kann. Klicken Sie hierfür das Festplatten-Installations-Icon von der Workbench aus an (Festplatte muß aktiviert sein).

KAPITEL 2



Bedienung des Bundesliga Manager Professional

2) BEDIENUNG DES BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

Bundesliga Manager Professional ist mit einer übersichtlichen und optisch ansprechenden grafischen Benutzeroberfläche ausgestattet, die die Orientierung für den Benutzer sehr einfach macht. Alle wichtigen Bedienungselemente sind mit grafischen Symbolen versehen, so daß kein unübersichtliches Durcheinander von Textzeilen entsteht. Auch wurde auf eine Ansteuerung der Programmfunktionen durch die Menüleiste am oberen Bildschirmrand (wie beim BM I) verzichtet. Die jetzige Plazierung der Menüsymbole gestattet ein weitaus schnelleres und komfortableres Anwählen der Programmfunktionen.

2.1) Startauswahl

Bild1: Startauswahl-Bildschirm

Nachdem der Ladevorgang beendet ist, erscheint der Startauswahl-Bildschirm (Bild 1), in dem Anzahl (1 bis 4) sowie Namen (Alfred bis Zacharias) der Mitspieler und deren Vereine eingestellt werden können.
Geben Sie erst die Namen der Mitspieler ein, indem Sie das dafür vorgesehene schwarze Eingabefeld unterhalb der Spieler-Köpfe anklicken und die Eingabe per Tastatur durchführen.
Die Wappenauswahl erfolgt durch Anklicken der Pfeile an den Rändern der Wappen-Leiste oder durch Anklicken links/rechts vom mittleren Wappen (=momentan gewähl-

tes Wappen). Die Wappen werden in horizontaler Richtung "durchgerollt". Klicken Sie nun in das schwarze Rechteck oberhalb eines Spieler-Kopfes, wird das mittlere Wappen dem jeweiligen Spieler zugeteilt (vorausgesetzt, Sie haben dem Spieler-Kopf schon einen Namen zugeteilt...).
Gefällt Ihnen ein Spieler optisch besser (der vierte ist z.B. äußerst erotisch...), ist das auch kein Problem: erst Kopf A anklicken, dann Kopf B, und schon haben Sie Ihren "Wunsch-Kopf". Viel Spaß damit. Um etwaigen Zuschriften vorzubeugen: wir werden auf keine Benutzer eingehen, die uns unter Beilage Ihres Paßbildes um eine spezielle persönliche Bundesliga Manager Professional-Version mit Ihrem digitalisierten Kopf bitten... Sollten Sie einen Amateur-Verein favorisieren, der nicht in der Auswahl enthalten ist, bietet sich der Kauf der Editor-Diskette (*siehe auch Kapitel 6: Die Editoren*) an, mit der sie u.a. "Ihren" Club inkl. Wappen und Mannschaftsaufstellung einfügen können.
Die rechte Maustaste beendet die Startauswahl, jetzt gibt es kein zurück mehr...
Es folgt die Einstellung der Spielmodi (von oben nach unten):

a) "Anfängerlevel" - ist zu empfehlen, wenn Sie entweder neu in der Branche sind, oder den schnellen Erfolg lieben ohne allzu viel dafür tun zu wollen. Das Programm erleichtert dem Manager seinen Job u.a. durch ein höheres Startkapital, "gutmütige" Mannschafts-Verwaltung und nachlässige Beachtung der Aufstellungsfehler...

b) "Ewigspiel" - die Manager starten in der Amateur-Oberliga und müssen sich in vielen harten Saisons bis in die Bundesliga vorkämpfen. Wie der Name schon sagt, existiert in diesem Modus keine Begrenzung der Spielzeit.

c) "3-Jahres-Spiel" - die Manager beginnen in der Bundesliga und haben sich in dieser 3 Jahre lang zu behaupten. Da die Anfangs-Stärke der Teams relativ gering ist, wird dies zu einem nicht immer einfachen Unterfangen.

b,c) "Ewigspiel AUS" + "3-Jahres-Spiel AUS" = "1-Jahres- Spiel AN" Auch im 1-Jahres-Modus beginnt man in der Bundesliga, hier jedoch mit weitaus besseren Mannschaften, so daß das Ziel "Meisterschaft" lautet. Weiterhin sind die Teams im UEFA-Cup vertreten. Beim 3- bzw. 1-Jahres-Spiel wird die Leistung des Managers am Spielende nach vielfältigen Gesichtspunkten berechnet und in der Highscore-Liste verewigt (so er denn gut genug war...).

d) "Historischer Start" - Es steht Ihnen frei, Ihre erste Saison im Jahre 1963 (=historischer Start direkt nach der Bundesliga-Gründung) oder 1991 (aktuell) zu absolvieren.

Ein weitere Druck auf die rechte Maustaste beendet die Auswahl.

Der Computer übernimmt nun die aktuellen Namen der Mannschaftsspieler der realen Bundesligen und setzt diese in Ihr Team ein.
Ebenso werden die Stärken der Vereine aus einer Datei gelesen, umgerechnet und eingesetzt, so daß die Stärken der Teams in Ihrem Bundesliga Manager Professional-Spiel in etwa denen der realen Ligen entsprechen.
Die Aktualität hängt von der Datei "mana.dat" auf der Disk 2 ab. Die Spielernamen, Vereinsstärken, Wappen usw. können mit einem Editor-Programm (*siehe Kapitel 6: Die Editoren*) komfortabel geändert und aktualisiert werden, so daß Sie die Möglichkeit haben, stets das reale Ligageschehen auf Ihrem Computer nachzubilden.
Wählt man einen Verein der 2. od. 3.Liga und startet in der Bundesliga (1- oder 3-Jahres-Modus), wird ein Bundesligist anstelle Ihres Clubs in die niedrigere Liga verbannt, um die ordnungsgemäße Liga-Verteilung wieder herzustellen.

2.2) DFB-POKAL-AUSLOSUNG

Was es mit der DFB-Pokal-Auslosung auf sich hat, können Sie im *Kapitel 3: DFB-Pokal* auf Seite 23 nachlesen.

2.3) HAUPTMENÜ

Das nun erscheinende Hauptmenü des Bundesliga Manager Professional ist wie folgt aufgeteilt:

Bild2: Hauptmenü

a) Titelzeile - Anklicken bewirkt Anzeige der "Credits".

b) Kalender (rechts oben) - es handelt sich hierbei um einen Echtzeitkalender, und zwar in dem Sinne, daß er den Regeln des normalen Kalenders folgt (z.B. 31 Tage im Januar, 30 Tage im April usw.). Sie können ihn jedoch nicht dazu verwenden, zu einem bekannten Datum den (reellen) Wochentag zu suchen, denn das wird (zumindest mit einer 85%igen Wahrscheinlichkeit) nicht funktionieren. Der Kalender ist sehr nützlich, da man dadurch die Zeitspanne bis zu den nächsten Begegnungen sehr gut abschätzen kann.
Das Datum ist weiterhin wichtig für die Vorbereitungen zur Winterpause und das Saisonende. Im Rahmen der sehr realitätsnahen Spielprogrammierung beginnt nach

dem 18. bzw. 21. Spieltag (2. Dezember) die Winterpause. Dies ist besonders zu beachten, da zwar keine Spiele in diesem Zeitraum (bis 21. Februar) stattfinden, die Gehälter jedoch ebenso wie das Training weiterlaufen.
Gleiches gilt für die Zeit vom letzten Spieltag der alten Saison bis zum ersten Spieltag der neuen Saison.

c) Manager-Kopf, Tabellen-Diagramm, Vereinswappen - Kopf und Vereinswappen bleiben das ganze Spiel über Ihre unverwechselbaren Kennzeichen. Das Tabellen-Diagramm stellt die bisherigen Tabellenplätze der Saison als Liniengrafik dar - entspricht also einer globalen Tendenzkurve.

d) Meldungen - durch Anklicken der freien Marmorfläche in der Mitte des Bildschirms können Nachrichten abgerufen werden, die während des Spiels erscheinen (*siehe auch Kapitel 3: d) Meldungen*).

e) Die Hauptmenüpunkte (HMP)
links: "Manager","Vereine","Spieler"
rechts: "Pokale","Disk/Div.","Ende"

Bei Anklicken der Hauptmenüpunkte erscheinen neun Untermenüpunkte, die dann wiederum durch Mausklick aufgerufen werden können. Spinnennetze markieren ein leeres Untermenüfeld. Liegt ein Spinnenetz über einem normalerweise gefüllten Untermenüpunkt, ist dieser momentan nicht anwählbar (z.B. nach Trainingslager), oder im aktuellen Spielmodus gesperrt (z.B. Highscore-Liste beim Endlosspiel-Modus).

f) Weiterschalten - Sie beenden Ihre Runde mit dem Anklicken des Kalenders (*siehe b) in Bild 2*). Sind weitere Mitspieler vorhanden, können diese nun Ihre Aktionen tätigen, ansonsten beginnt der nächste Spieltag.

2.3.1) HAUPTMENÜPUNKT (HMP) MANAGER

Sobald Sie den HMP Manager aktivieren, so erscheinen in der Bildschirmmitte folgende Untermenüpunkte (UMP):

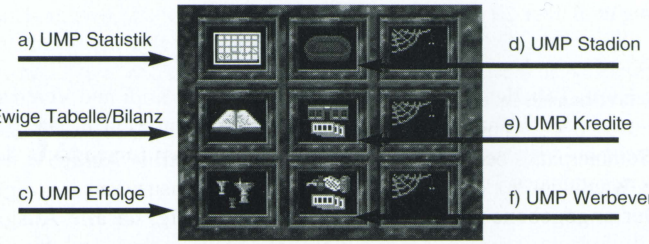


Bild 3: Untermenüpunkte (UMP) zum HMP "Manager"

a) Statistik

In diesem Menüpunkt finden Sie vielfältige statistische Informationen über Ihren Verein. Die "Serien" (links oben) geben an, wie oft Ihr Club in Folge gewonnen/verloren/unentschieden/nicht gewonnen usw. hat. Die Zahl in Klammern stellt den Rekord-Wert seit Spielstart dar, die Zahl davor den momentanen Stand. "G H A" markieren die Spalten (= Gesamt, Heim, Auswärts). Bsp.: "4(7)" in der Zeile "Ohne Gegentor" und Spalte "A" bedeutet, daß Sie seit 4 Spielen in Folge auswärts keinen Gegentreffer hinnehmen mußten. Ihr Rekord liegt bei 7 Spielen in Folge.

Die Serien beziehen sich nur auf reguläre Ligaspiele, nicht auf DFB- oder Europapokal.

Bei den "Rekorden" werden Ihre Rekord-Ergebnisse seit Spielstart festgehalten; es wird der Gegner und das Rekord- Ergebnis gespeichert.

Beispiel: "5 gegen X" in der Zeile "Erzielte A-Tore" bedeutet, daß Sie gegen die Mannschaft X Ihre bisher meisten Auswärts- Tore erzielten, nämlich 5.

Die "Einnahmen/Ausgaben" zeigen Ihnen die laufenden Einnahmen und Ausgaben an, die pro Monat anfallen. Ein Teil dieser Gelder ist fix, kann also von Ihnen nur indirekt beeinflußt werden (z.B. Reisekosten, Spenden, Einnahmen aus TV-Übertragungsrechten). Indirekt deshalb, weil Ihre Mannschaftsstärke und Tabellenplazierung in die Berechnung dieser Größen einfließt.

Der variable Teil der Gelder, der von Ihnen bestimmt wird, besteht aus Spielergehältern, Ausgaben für Jugendarbeit, Werbeausgaben, Sponsor-Einnahmen, Krediten usw.
Die Ausgaben liegen in der Regel immer weit über den Einnahmen. Der restliche Deckungsbetrag muß über die Eintrittsgelder der Spiele aufgebracht werden. Unter der Überschrift "Zuschauer" (rechts) ist hierfür u.a. aufgelistet, wie hoch Ihr Zuschauerschnitt sein muß, um den Differenzbetrag zwischen Ausgaben und Einnahmen zu kompensieren.
Der benötigte Zuschauerschnitt mag etwas überhöht erscheinen, es muß jedoch die Winter- und Sommerpause bedacht werden, in der auch weiterhin Ausgaben anfallen (z.B. Gehälter, Kreditzinsen), denen dann jedoch keine Zuschauereinnahmen gegenüberstehen. Der angegebene Schnitt ist absolut zuverlässig, da alle Ausgaben / Einnahmen inkl. Soll- und Haben-Zinsen auf ein Jahr hochgerechnet und dann ausgewertet werden.
Sehr wichtig ist in diesem Zusammenhang der Eintrittspreis, den Sie für Ihr Stadion festgelegt haben (*siehe auch 2.3.1: d) Stadion*). Bei höherem Eintrittspreis sinkt der benötigte Schnitt, da ja mehr Geld pro Zuschauer eingenommen wird. Umgekehrt steigt er bei einem Senken des Eintrittspreises. In den weiteren Feldern unterhalb von "Zuschauer" werden die Gesamt-Besucherzahl (Addition sämtlicher Heimspiel-Zuschauerzahlen), der Durchschnitt pro Spiel sowie Zuschauerrekord bzw. Minuskulisse angezeigt. Auch hier gilt wieder, daß Pokalspiele keine Beachtung in der Statistik finden, da sonst das Liga-Bild verfälscht würde.
In dem Feld unterhalb der "Minuskulisse" werden per Balkengrafik die Zuschauerzahlen der Spieltage dargestellt. In der Horizontalen sind die (Heim)-Spieltage chronologisch aufgetragen, die Vertikale gibt die Zuschauerzahl des jeweiligen Heimspiels an. Die Darstellung ist relativ, d.h. eine volle Balkenhöhe bedeutet Zuschauerrekord (100%) und dient als höchster Maßstab für die anderen Spieltage.
Unter "Finanzen" lesen Sie den eigene Kontostand sowie die Schulden bei allen Gläubigern (Bank und Mitspieler) ab. Darunter wird Ihnen Ihre Finanzlage noch einmal optisch vor Augen geführt: je weiter sich der senkrechte Strich in der roten Zone befindet, um so schlimmer steht es um Ihre Finanzen.

b) Ewige Tabelle/Bilanz (Bild3)
Die "Ewige Tabelle" ist ein Indikator Ihrer langfristigen Leistungen im Spiel Bundesliga Manager Professional. Neben der Liga und dem erreichten Tabellenplatz werden auch sonstige Erfolge wie DFB-Pokal, Europacup, Meisterschaft usw. berücksichtigt. Nach jeder Saison wird die Ewige Tabelle aktualisiert.

Die "Ewige Bilanz" zeigt Ihnen auf einen Blick die Anzahl der Meisterschaften und Pokalsiege, die Sie seit Spielstart erreicht haben. Außerdem haben Sie hier einen ständigen Überblick darüber, in welchen Pokalen Sie momentan noch vertreten sind: Ein roter Kreis um den jeweiligen Pokal (linke Leiste) bedeutet das "Aus", ein grüner signalisiert, daß Sie hier noch "ein Eisen im Feuer haben".
Darunter finden Sie die Gesamt-Punkte, Tore, Siege, Niederlagen und Unentschieden sämtlicher Spielsaisons zusammenaddiert, wiederum aufgeteilt in "Gesamt", "Heim" und "Auswärts".
So läßt sich beispielsweise die Heimstärke Ihres Vereins unter einer sehr langfristigen Sicht begutachten, indem Sie nur die Spalte "Heim" der "Ewigen Bilanzen" auswerten.

c) Erfolge (Bild 3)
Der Menüpunkt "Erfolge" bietet Ihnen ebenfalls eine langfristige Betrachtung Ihrer Vereinsentwicklung an. Im oberen (blauen) Fenster werden Tabellenplatz, Liga sowie DFB-Pokal- und Europapokal-Runde der jeweiligen Saison aufgelistet. Das untere (schwarze) Fenster enthält eine Balkengrafik der Liga-Leistungen. Die Horizontale gibt das Spieljahr, die Vertikale den erreichten Tabellenplatz an. Hierbei haben die Balken-Farben folgende Bedeutung:

Dunkelbraun -> Amateur Oberliga
Mittelbraun -> 2.Liga
Hellbraun -> Bundesliga.

Die Balkenhöhe gibt den Tabellenplatz im jeweiligen Jahr wieder. Die Erfolge der letzten 50 Jahre werden gespeichert. Da jedoch nicht alle Spieljahre auf einmal dargestellt werden können, muß durch Mausklick weitergeschaltet werden. Ist man schon mehr als 50 Jahren "dabei", wird das älteste Jahr aus der Erfolgs-Liste entfernt und das jüngste eingefügt.

d) Stadion (Bild 3)

Beim Bundesliga Manager Professional können Sie durch den Menüpunkt "Stadion" den Anblick Ihres eigenen Stadions am Bildschirm genießen. Neben verschiedenen Stadien-/Fluchtlichtmasten-/ und Anzeigetafel- Größen wird auch der Zustand (von verfallen bis klinisch rein) grafisch dargestellt.
In diesem Menüpunkt können Sie

- die Stadionkapazität ausbauen (Sitz- oder Stehplätze)
- bereits vorhandene Sitz- oder Stehplätze überdachen
- Flutlichtmasten und Anzeigetafel errichten
- den Zustand und Komfort Ihres Stadions verbessern
- den durchschnittlichen Eintrittspreis festlegen

Klicken Sie hierfür zunächst die gewünschte Aktion an (wird am unteren Bildschirmrand angezeigt).

In dem linken oberen Fenster erscheint nun eine Eingabebox sowie einige Informationen über die Kosten der Aktion und Ihre finanziellen Möglichkeiten ("Max. Größe" bedeutet die von Ihnen maximal finanzierbare Größe, in Klammern darunter stehen die dafür zu veranschlagenden Kosten).
Haben Sie es Sich ob der unerwarteten Kosten nun doch anders überlegt, drücken Sie die rechte Maustaste, und Sie gelangen wieder in die vorige Auswahl.
Möchten Sie den Ausbau jedoch durchführen, geben Sie die gewünschte Anzahl der Plätze ein, indem Sie das obere (+1000), oder das untere (-1000) Dreieck der Eingabebox anklicken.
Die maximale Platzzahl eines Stadions beträgt 130.000. Haben Sie die gewünschte Zahl erreicht, betätigen Sie die rechte Maustaste.
Ihre Angaben werden nun noch einmal aufgeführt, und Sie erfahren die voraussichtliche benötigte Bauzeit. Bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage, ist der Ausbau in Auftrag gegeben. Entscheiden Sie Sich anders, wird der Auftrag storniert - Sie können für unbestimmte Zeit keinen weiteren Bau der gleichen Art mehr durchführen (die Baufirma ist vorläufig nicht an Verträgen mit solch unentschlossenen Managern interessiert...).
Beim Ausbau von Flutlicht, Anzeigetafel, Zustand oder Komfort unterscheiden sich die Auswahlmöglichkeiten geringfügig vom Platz-Ausbau: Statt der Eingabebox

erscheinen die Ausbaustufen ("klein", "mittel", "groß" bei Anzeigetafel/Flutlicht ; "mangelhaft" bis "sehr gut" bei Zustand/Komfort), wobei die finanziell machbaren Alternativen hell hervorgehoben sind. Klicken Sie einen der so gekennzeichneten Punkte an, wird wie oben beschrieben fortgefahren.
Haben Sie der Baufirma einen Auftrag gegeben, erscheint der neue Wert im unteren Fenster unter "Nach Ausbau" in hellblauer Schrift. So können Sie jederzeit überblicken, welche Bauaufträge zur Zeit laufen; lediglich der Termin der Fertigstellung wird nicht angegeben, da es sich um einen unklaren Zeitpunkt handelt.

Durch Anklicken der letzten Zeile können Sie den durchschnittlichen Eintrittspreis festlegen, der als Mittelwert zwischen Steh- Sitz- und überdachten Plätzen angesehen wird. Der Preis kann von 5 bis 25 DM variieren, leichte Schwankungen können jedoch schon fatale Folgen auf die Zuschauerzahl haben. Als Faustregel gilt: je stärker der nächste Heimgegner und je besser die eigene Mannschaft, um so höher ist die Aktzeptanz des Publikums, auch einmal etwas tiefer in die Tasche zu greifen. Der Eintrittspreis sollte beim Aufstieg in eine höhere Liga neu überdacht werden, da gestiegene Fixkosten höhere Zuschauereinnahmen erforderlich machen. Die Ausstattung Ihres Stadions macht sich u.a. bei den Zuschauerzahlen und den Werbepartnern bemerkbar, auch wenn dies nicht immer direkt auffällig wird.

e) Kredite (Bild 3)
Natürlich haben Sie im Bundesliga Manager Professional auch die Möglichkeit, Kredite von der Bank oder den Mitspielern aufzunehmen.
Das linke obere Fenster zeigt die verschiedenen Zinssätze der möglichen Laufzeiten an. Die Zinssätze sind nur bei Krediten von der Bank interessant und können sich während des Spiels durchaus ändern. Ihren Kreditgeber wählen Sie aus, indem Sie das entsprechende Feld am rechten Rand des Bildschirms anklicken (Bank oder einen der Mitspieler). Spielen Sie alleine, bleibt die Auswahlmöglichkeit natürlich auf die Bank beschränkt.
Möchten Sie einen Kredit von der Bank aufnehmen, so klicken Sie zunächst die gewünschten Dauer/Zinssatz an und geben daraufhin die Kredit-Höhe per Tastatur ein. Die Vertrags-Daten erscheinen im linken unteren Fenster: Datum der Aufnahme, Betrag, Zinssatz, Fällig am, Zinsen/Monat.
Durch Anklicken der Spieler-Köpfe am rechten Bildschirmrand kann auch von einem

Mitspieler (falls vorhanden) Kredit aufgenommen werden. Klicken Sie einfach das rechte obere Fenster an und geben danach Kredit-Höhe, Laufzeit und Zinssatz ein.
Der maximale Kredit beträgt bei der Bank 4 Mio. DM, bei einem Mitspieler 1 Mio. DM mit einem Zinssatz von 3-13%. Klickt man das freie Feld zwischen den Pfeilen im Kredit- Fenster (links unten) an, werden der Gesamt-Kredit sowie die Gesamt-Zinsen an den jeweiligen Gläubiger angezeigt.
Achtung: Die Zinsen werden monatlich (nicht jährlich !) abgezogen. Das ist zwar nicht sonderlich realitätsnah, man würde sonst die Zinsen jedoch finanziell bei den relativ hohen Etats kaum spüren.
Für überschüssiges Kapital erhält der Spieler ebenfalls Zinsen gutgeschrieben (1.5%), befinden sich auf dem Konto Minus-Beträge, werden darauf 10% Zinsen erhoben. Wird ein Kredit fällig, erscheint eine entsprechende Meldung vor der neuen Menü-Runde des Mitspielers. Das Geld wird daraufhin vom Konto abgebucht, ungeachtet dessen, ob Sie dadurch in die negativen Zahlen rutschen.

f) Werbeverträge (Bild 3)
Ist beim 1-Jahres-Spiel gesperrt. Den Managern wurden vom Computer automatisch Werbepartner zugewiesen, da die Vertragsdauer mit den Partnern in diesem Modus keine Rolle spielt (nach einem Jahr ist sowieso alles vorbei) und daher das Aushandeln von Werbeverträgen verzerrt würde.

Es können Werbepartner für 6 Banden und die Trikots angeheuert werden. Gute Werbepartner sind für den Verein von großer Bedeutung, da durch sie ein Großteil des Etats finanziert werden muß.

Sie wählen die Werbepartner aus, indem Sie zunächst den Fußballer (für Trikot-Werbung) oder eine der sechs Banden (für Banden-Werbung) anklicken. Das gewählte Objekt wird weiß umrandet. Klicken Sie nun in das braune mittlere Rechteck, so erscheint das Firmen-Symbol eines Werbepartners. Mit den Pfeil-Symbolen rechts davon können Sie zwischen den 10 vorhandenen Firmen weiterschalten. Hat eine Firma Interesse, wird deren Angebot (Vertragsdauer und monatliche Zahlung) angezeigt. Sie gehen auf das Angebot ein, indem Sie das "OK"-Feld anklicken.

Ein geschlossener Vertrag kann in der Vertragszeit nicht mehr rückgängig gemacht werden. Hat man einen Vertrag abgeschlossen, kann man die restliche Laufzeit (in Monaten) jederzeit durch Anklicken der entsprechenden Bande bzw. des Trikots abfragen.
Läuft ein Werbevertrag ab, wird die Bande / das Trikot wieder freigegeben und Sie erhalten lediglich noch ein Zehntel des vorigen Betrages, den Ihnen der Ex-Sponsor wegen verbliebender Aufkleber, Plakatfetzen usw. zahlt.

Im rechten Teil des Bildschirms werden die Einnahmen und Ausgaben aus der Werbung noch einmal übersichtlich aufgeführt. Die Einnahmen setzen sich aus den Beträgen aus der Trikot- und Bandenwerbung sowie Erlösen aus TV-Übertragungsrechten zusammen. Letztere sind nicht direkt beeinflußbar - sie richten sich nach dem allgemeinen öffentlichen Interesse an Ihrem Verein.
Die Werbeausgaben können von Ihnen in einem bestimmten Rahmen festgelegt werden. Klicken Sie dazu die Zahl neben dem Feld "Werbeausgaben" an. Die Ausgaben lassen sich so in 2.500er-Schritten von 2.500 bis 50.000 DM einstellen. Befindet sich der Mauszeiger in der linken Hälfte des schwarzen Feldes, wird der Betrag erniedrigt, ist er in der rechten Hälfte, steigen die Ausgaben bei jedem Tastendruck. Werbeausgaben erhöhen das öffentliche Ansehen Ihres Clubs und können so dem Verein durchaus wieder zugute kommen.
Man kann etwa alle 4 Wochen mit neuen Angeboten von Werbepartnern rechnen. Sie sollten versuchen, Sich möglichst schnell mit möglichst guten Werbepartner "einzudecken", da Ihnen sonst wertvolle monatliche Einnahmen entgehen. Auf der anderen Seite können zu schlechte Werbeverträge Ihre finanzielle Situation auf lange Sicht beeinträchtigen. Manchmal lohnt es sich also, etwas länger auf ein besseres Angebot zu warten.

2.3.2) HAUPTMENÜPUNKT (HMP) Vereine

Sobald Sie den HMP Manager aktivieren, so erscheinen in der Bildschirmmitte folgende Untermenüpunkte (UMP):

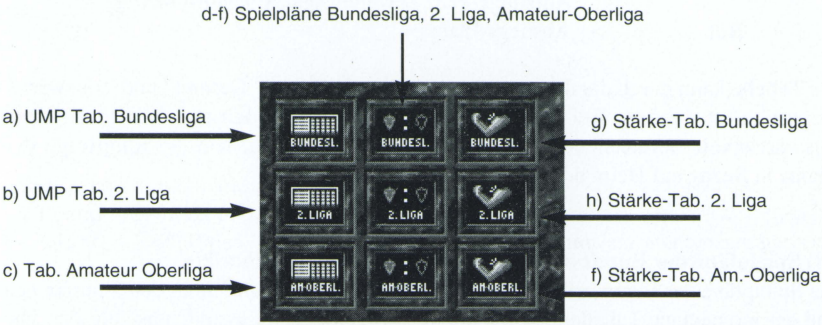


Bild 4: Untermenüpunkte (UMP) zum HMP "Vereine"

a) Tabelle der Bundesliga
b) Tabelle Zweiten Liga
c) Tabelle Amateur-Oberliga

Mit dem Menüpunkt "Tabelle" stehen dem Manager neben der Anzeige der aktuellen Ligaplätze umfangreiche Informationen zur Verfügung. Die Spalten haben folgende Bedeutung (von links nach rechts):

- Tabellenplatz
- Vereinsname
- Bilanz: die letzten achte Spiele werden gespeichert;
  Heimspiele: "s","u","n" = Sieg, Unentschieden, Niederlage
  Auswätrsspiele: "S","U","N" = Sieg, Unentschieden, Niederlage
  das letzte Spiel wird rechts angezeigt
- absolvierte Spiele
- Siege/Unentsch./Niederlagen dieser Saison
- Punkte, Tore, Tordifferenz

Die farbliche Unterlegung einiger Tabellenplätze hat folgende Bedeutung:

Hellgrün	->	Meisterschaftsplatz
Dunkelgrün	->	UEFA-Platz (Bundesliga)
		Aufstiegs-Platz (Zweite Liga, Amateur-Oberliga)
Rot	->	Abstiegs-Platz

Die Tabelle kann durch die drei unteren Knöpfe auf "Heim","Gesamt" und "Auswärts" umgeschaltet werden. Bei "Heim" und "Auswärts" werden nur die Heim- bzw. Auswärtsspiele berücksichtigt. Man kann also auch sehen, wie die Rangfolge der Teams in Bezug auf Heim oder Auswärts- Spiele ist.

d-f) Spielpläne der Bundesliga, Zweiten Liga, Amateur-Oberliga

Die Spielpläne der Ligen geben an, wer wann gegen wen spielt. Unter den Teamnamen sind der momentane Tabellenplatz sowie die Stärke des jeweiligen Clubs ablesbar. Die Stärke wird mittels vier Zahlen angegeben, wobei die erste den Mittelwert, die drei in Klammern die Einzel-Ausschlüsselung nach Kondition, Technik und Form angeben. Durch die Pfeil-Symbole links unten können Spieltage vor- oder zurückgeblättert werden.

g-i) Stärke-Tabellen der Bundesliga, Zweiten Liga, Amateur-Oberliga

Dieser Menüpunkt erlaubt den direkten Vergleich der Vereinsstärken einer Liga. Die Sortierung der Teams erfolgt nach deren Durchschnittsstärke (Max.:99, Min.: 0). Die Einzelwerte werden in den drei Spalten "Kondition", "Technik" und "Form" aufgeschlüsselt. Durch Anklicken des unteren Knopfes kann synonym zur -> 2.3.2a-c Tabelle nach Gesamt-/Abwehr-/Mittelfeld- oder Sturm-Stärken sortiert werden. Die Informationen über die eigene Vereinsstärken sind nicht nur zur Einordnung und Orientierung in der Liga wichtig, sie geben auch wertvolle Hinweise auf eventuelle Schwachpunkte in der Mannschaft (z.B. auffallend geringe Abwehrstärke). Die Aufgabe des Managers liegt dann darin, diese Schwachstellen zu beseitigen (z.B. durch Kauf eines neuen Abwehrspielers oder Variation des Trainings).

2.3.3) Hauptmenüpunkt (HMP) Spieler

Sobald Sie den HMP Spieler aktivieren, so erscheinen in der Bildschirmmitte folgende Untermenüpunkte (UMP):

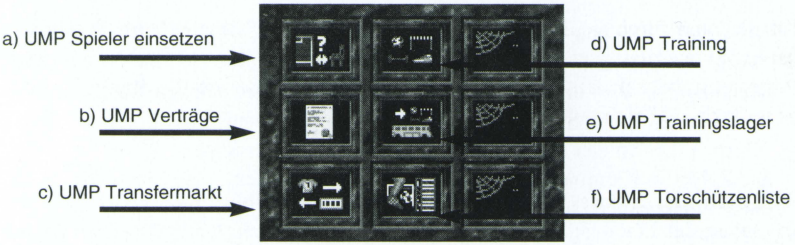


Bild 5: Untermenüpunkte (UMP) zum HMP "Spieler"

a) Spieler einsetzen (Bild 5)

In diesem Menüpunkt legen Sie Ihre Mannschaftsaufstellung fest und bestimmen so, in welcher Formation sie das nächste Spiel bestreitet.

Die Daten in den Spalten haben folgende Bedeutung (von links nach rechts):

- *Rückennummer des Spielers*
  Zahlen von 1 bis 11 signalisieren, daß der Spieler im aktuellen Aufgebot ist.
  Zahlen von 12 bis 15 kennzeichnen die Ersatzspieler.
- *Art des Spielers* (Torwart, Abwehrspieler, Mittelfeldspieler oder Angreifer).
  Ist der Spieler nur von einem anderen Verein ausgeliehen,
  erscheint außerdem der Text "(ausgel.)".
- *Spielername.*
  In der Statuszeile (unterer Fensterrand) wird neben dem Alter weiterhin angegeben, ob es sich um einen Linksfüßler ("L"), Rechtsfüßler ("R") oder Allround-Spieler ("L+R") handelt. Dies ist für die Positionierung der Spieler wichtig (s.u.).
- *Absolvierte Spiele (Liga und Pokale)*

- *Stärken (Kondition, Technik, Form)*
  die Zahl in Klammern gibt den Durschnittswert an
- *Erzielte Tore (Liga und Pokale)*
- *Gelbe und Rote Karten*
- *Status:*
  "Im Team" -> Spieler ist eingesetzt
  "Reserve" -> Spieler drückt die Ersatzbank
  "Verl." -> Spieler ist verletzt.
  Die Diagnose wird in der Statuszeile angezeigt. Je nach schwere der Verletzung fällt der Spieler 1 Woche bis mehrere Monate aus.
  "Gesp.(x)"-> Spieler ist aufgrund einer roten Karte gesperrt.
  Die Zahl x in Klammern gibt die Dauer in Spieltagen an, die er noch gesperrt ist.
- *(Form-)Tendenz*
  Zeigt an, ob der Spieler sich in einem physischen "Hoch" befindet ("+"), oder ob sein Biorythmus ein kommendes Formtief vorhersagt ("-").
  "o" bedeutet, daß sich seine Formentwicklung im normalen Bereich befindet.

Die unterschiedlichen Farbmarkierungen in diesem Menüpunkt haben folgende Bedeutung:

Formtendenz rot	->	Spieler ist ziemlich erschöpft. Der Grad der Erschöpfung kann durch Spieler-Info (*siehe Kapitel 3: f) Spieler-Info*) genau abgefragt werden. Um die Erschöpfung zu senken, können Sie den betreffenden Spieler pausieren lassen, oder das Training entsprechend einstellen (*siehe Kapitel 2: d) Training*) Starke Erschöpfung begünstigt das Auftreten von Verletzungen.
Spielername weiß	->	Ein Angebot von einem anderem Verein liegt vor, erscheint nur im Transfermarkt ! (*siehe Kapitel 2: c) Transfermarkt*)
Nummer blau	->	markiert Reservespieler.
Status rot	->	Verletzung oder Rote-Karten-Sperre.

Es werden 11 Feldspieler direkt eingesetzt und maximal vier Spieler für die Ersatzbank nominiert.
Das Einsetzen der Spieler erfolgt durch Anklicken mit der linken Maustaste, das Besetzen der Reservebank durch die rechte Maustaste. Ist ein Spieler irrtümlich eingesetzt oder auf der Reservebank, kann dies durch erneutes Anklicken (LT) rückgängig gemacht werden.

Der Einsatz des Teams kann durch den rechten oberen Balken eingestellt werden (höherer Einsatz = höhere Wahrscheinlichkeit von Verletzungen/Karten, Erschöpfung steigt).

Um die genaue Positionierung der eingesetzten Spieler zu übernehmen, drücken Sie den zweiten oberen Knopf am rechten Bildschirmrand (Spielfeld). Anhand eines Spielfeldes wird die Mannschafts-Aufstellung optisch angezeigt. Spieler können auch während dieser Anzeige ein-/ bzw. ausgewechselt werden (s.o.), wobei lediglich Status und Tendenz ab dem 11. Spieler nicht mehr sichtbar sind.
Zu Beginn des Spieles ist die automatische Aufstellung (AA) aktiviert. Dies ist daran zu erkennen, daß eines der AA- Symbole am linken unteren Bildschirmrand aktiviert ("gedrückt") erscheint.
Der Manager hat die Möglichkeit, durch die AA-Symbole eine von drei Auto-Aufstellung-Arten einzustellen:

1) 2-4-4 (2 Angreifer, 4 Mittelfeldspieler, 4 Verteidiger = Defensiv)
2) 2-5-3 (2 Angreifer, 5 Mittelfeldspieler, 3 Verteidiger = Normal)
3) 3-4-3 (3 Angreifer, 4 Mittelfeldspieler, 3 Verteidiger = Offensiv)

Ist die AA aktiv, setzt der Computer die stärksten Spieler ein, ohne sich jedoch genau um die Positionierung zu kümmern. Beim Anfängerlevel ist das nicht weiter tragisch, da Aufstellungsfehler kaum Folgen haben. Spielt man jedoch im "normalen" Level, sollte man zumindest auf folgende Regeln achten, die von der AA nicht immer optimal berücksichtigt werden (sonst wäre die Sache ja zu simpel...) :

- Linksfüßler sollten links und Rechtsfüßler rechts spielen.
- vertikale "Reihen" der Aufstellung sollten möglichst nicht frei bleiben

- immer den Torwart in der Mitte der untersten Zeile plazieren, da sonst das Tor für gegnerische Bälle recht offen stehen würde...
- plazieren Sie mindestens je zwei Spieler in der Abwehr, im Mittelfeld und im Angriff

Bei Aktivierter AA können Sie nicht in die Aufstellung eingreifen. Schalten Sie hierzu die AA aus, indem Sie eines der Ball-Symbole auf dem Spielfeld oder einfach den Marmor- Hintergrund anklicken.
Es erscheint die Meldung "AA deaktiviert.", und Sie sind wieder Herr über Ihre Mannschaft.

Die manuelle Positionierung eines Spielers funktioniert wie folgt:
Erst das entsprechende Ball-Symbol (innerhalb des Ball-Kreises befindet sich die Rückennummer des jeweiligen Spielers, der im linken Fenster invers dargestellt wird) auf dem Spielfeld anklicken (Ball wird blau umrandet), dann die Zielposition wählen.
Befindet sich auf der Zielposition bereits ein Spieler, werden die beiden Positionen getauscht.

b) Verträge (Bild 5)
Der UMP Verträge kann auch über a) Spieler einsetzen angewählt werden; ebenso kann über die rechten Symbole in den Menüpunkt "Spieler einsetzen" gesprungen werden.
Hier erfolgt das Aushandeln der Spieler-Verträge.Jeder Spieler hat einen Vertrag mit dem Verein, in dem Dauer der Verpflichtung (1 bis 4 Jahre) und monatliches Gehalt festgelegt sind.
Nach Anklicken eines Spielers kann die gewünschte Vertragsdauer und das dazugehörige Monatsgehalt eingegeben werden. Klicken Sie hierfür die entsprechende Zahl im unteren "Vertrags-Fenster" an und führen Sie die Eingabe per Tastatur durch. "Neuer Vertrag" beendet die Eingabe, "Abbruch" bricht ab (was man ja fast schon ahnen konnte...). Sie erfahren anschließend durch eine entsprechende Meldung, ob der Spieler auf Ihr Angebot eingegangen ist. Hat er abgelehnt, wird er sich einige Wochen lang nicht mehr an weiteren Verhandlungen interessiert zeigen. Versuchen Sie es dann eventuell später noch einmal.

Eine lange Vertragsdauer bietet zwar die Sicherheit, daß der Spieler langfristig erhalten bleibt. Will man ihn aber dennoch verkaufen (z.B. wegen schlechter Leistungen oder finanziellen Problemen), bedeutet es auch einen geringeren Verkaufserlös, da man an den Spieler noch eine Ablösesumme zahlen muß, um ihn "freizukaufen". Die Ablösesumme schmälert also den Verkaufserlös in nicht unbeträchtlichem Maße.
Weiterhin steigt bei längerer Vertragsdauer das monatliche Gehalt, das der Spieler fordert, progressiv (nicht proportional !) an, da mit einer Leistungssteigerung innerhalb der Vertragsdauer zu rechnen ist (oder zumindest möglich erscheint).
Seinen Spielraum bei den Vertragsverhandlungen wird der Manager nach ein paar Verhandlungen selbst herausfinden. Als (minimale) Basis kann das anfängliche Gehalt dienen.
Möchten Sie die Vertragsdauer eines Spielers verlängern, erhalten Sie vom Computer eine gewisse "Hilfestellung":
Nach Eingabe des gewünschten Vertragszeitraumes wird in der Zeile darüber das vom Computer als angemessen betrachtete Gehalt angegeben (dient nur als großzügig bemessene Orientierungshilfe, der Spieler kann auch anderer Meinung sein).
Das Gehalt des Spielers wird in einer genau abgestimmten Berechnung aus dessen Stärken, Alter usw. ermittelt.

Nach jeder Saison wird die Vertragsdauer um ein Jahr verringert (**nicht nach einem Jahr nach Vertragsabschluß !**).
Schließt man also am 38. Spieltag (Amateur-Oberliga) einen Vertrag mit A über 2 Jahre ab, ist dieser noch einen Spieltag und die nächste Saison an den Verein gebunden.
Am Ende der Saison wird Ihnen noch einmal automatisch die Möglichkeit gegeben, eine Vertragsverhandlung mit allen Spielern nacheinander durchzuführen (*siehe auch Kapitel 4: Saisonende*).
Falls keine Einigung zustande kommt und der Vertrag abgelaufen ist, wandert der Spieler ab - Ihnen bleibt nur eine relativ bescheidene Ablösesumme.

Also sollte man darauf achten
- sich möglichst früh um Vertragsverlängerungen zu bemühen
- Spieler, die man unbedingt halten will, etwas großzügiger mit Gehalt auszustatten

Die unterschiedlichen Farbmarkierungen in diesem Menüpunkt haben folgende Bedeutung:

rote Zeile	->	Spieler wird sich mit Ablauf des Vertrages zur Ruhe setzen, d.h. Sie können ab Vertragsende nicht mehr auf denjenigen Spieler zählen
blaue Zeile	->	Spieler ist im Moment nicht verhandlungsbereit Dies tritt dann auf, wenn ein Vertragsangebot von Seiten des Spielers abgelehnt wurde (s.o.)
Spielername weiß	->	Ein Spieler bietet Ihnen von sich aus eine Vertragsverlängerung an

c) Transfermarkt (Bild 5)

Auf dem Transfermarkt kann der Manager neue Spieler kaufen/ausleihen oder eigene Spieler verkaufen/verleihen. Durch die beiden Knöpfe "Leihen" und "Kaufen" im rechten oberen Fenster kann zwischen diesen beiden Modi umgeschaltet werden.
Im Leih-Modus wird der Kaufpreis der Spieler auf dem Transfermarkt durch 3 dividiert; der geliehene Spieler verläßt Ihren Verein dann nach der Saison wieder. Mit geliehenen Spielern wird weiterhin keine Vertragsverhandlung durchgeführt - das Monatsgehalt wird vom Computer entsprechend seiner Stärke vorgegeben.

Spieler kaufen/ausleihen:

Im rechten oberen Fenster werden die von anderen Vereinen angebotenen Spieler angezeigt (Transfermarkt). Nach Anklicken Ihres Wunsch-Kandidaten können Sie dessen Verein ein Angebot machen. Der geforderte Preis wird auf dem Transfermarkt neben der Spieler-Art, dem Namen und dessen Stärken angezeigt.
Der angegebene Betrag ist nicht als festes Angebot zu werten; er stellt vielmehr eine Preis-Einschätzung dar. Das bedeutet, daß auf ein Angebot in Höhe dieses Betrages nicht notwendigerweise eingegangen wird. Um ganz sicherzugehen den Spieler zu bekommen, bieten Sie etwas mehr als den geforderten Betrag.
Ist der alte Verein einverstanden, steht nur noch die Verhandlung über Dauer und Gehalt mit dem Spieler an. Aktzeptieren Sie die Voreinstellungen durch "Neuer Vertrag", haben Sie den neuen Spieler mit ziemlicher Sicherheit unter Vertrag genommen (es ist nie ganz ausgeschlossen, daß er sich es doch noch anders überlegt...). Sie können auch direkt versuchen, den Vertrag z.B. auf mehr als 1 Jahr bei höherem

Gehalt festzulegen. Lehnt der Spieler jedoch ab, ist der Vertrag gescheitert.
Im Falle eines gescheiterten Vertrages wird der Club des betreffenden Spielers für einige Spieltage kein Angebot von Ihnen aktzeptieren (also Vorsicht bei den Angeboten/Verträgen).
Die maximale Größe Ihres Spieler-Kaders beträgt 24 Mann, wobei diejenigen Spieler mitgezählt werden, die sich auf dem Transfermarkt befinden.

Spieler verkaufen/verleihen:
Klicken Sie einen Spieler Ihrer Mannschaft an, so wird er auf den Transfermarkt gesetzt. Pro Mitspieler können sich maximal drei Spieler auf dem Transfermarkt befinden. Der so angebotene Spieler wird durch einen kleinen Punkt vor dem Namen markiert; in der unteren Statuszeile erscheint der Manager-Name, Alter und bevorzugter Fuß. Ein erneutes Anklicken holt ihn wieder zurück in die Mannschaft. Um einen Spieler, der sich auf der Transferliste befindet, wirklich zu verkaufen, müssen Sie auf ein Angebot eines anderen Vereines warten. Liegt ein solches Angebot vor, wird dies an einem der nächsten Spieltage gemeldet (*siehe auch Kapitel 3: d) Meldungen*).
Ein Ausleihen ist nur an einen anderen Mitspieler möglich. Nach Saisonende werden alle Spieler, die sich auf dem Transfermarkt befinden, zurück in die Mannschaft sortiert.

Wird mit einem anderen Mitspieler verhandelt, muß der Mitspieler, dem der Mann gehört, entscheiden, ob er auf das Angebot eingeht. Um unehrlichen Managern vorzubeugen, muß das Angebot innerhalb der angemessenen Preisgrenzen liegen (ein Verkauf für z.B. 10 DM ist unzulässig).

d) Training (Bild 5)
Die Einstellung des wöchentlichen Trainingsprogrammes ist für die Entwicklung Ihrer Mannschaft sehr wichtig. Unter Zuhilfenahme der Informationen aus der (*siehe auch 2.3.2: g-i) Stärke-Tabellen*) Stärke-Tabelle kann hier das für Ihr Team am besten geeignete Training zusammengestellt werden. Je nach Bedarf können Sie mehr Gewicht auf Kondition, Spiel, Schuß oder Taktik (linke Bildschirmseite) legen.

Rechts kann die Gewichtung der trainierten Mannschafts-Teile (Tor, Abwehr, Mittelfeld, Angriff) entsprechend eingestellt werden.

Für beide Trainings-Einstellungen stehen eine begrenzte Anzahl von Bällen zur Verfügung, durch die die Stärke der Gewichtung dargestellt wird. Für die linken vier Einstellungen stehen 20, für die rechten vier 10 Bälle zur Verfügung, die Sie beliebig verteilen können. Klicken Sie hierzu die entsprechende Stelle innerhalb des jeweiligen "Rohres" an. Die Gewichtung einer Einstellung kann nur dann erhöht werden, wenn dafür Bälle "frei" sind (werden in den senkrechten Rohren am Bildschirmrand angezeigt). Bälle werden freigegeben, wenn die Gewichtung einer Einstellung verringert wird.

Die "Intensität" des Trainings (linkes unteres Rohr) kann frei von einem Ball (schlaff) bis zehn Bällen (10 Stunden pro Tag) eingestellt werden. Je intensiver das Training, um so größer ist die Erschöpfung und Verletzungs- Anfälligkeit. Auf der anderen Seite kann es für die Stärke der Mannschaft (zumindest kurzfristig !) vorteilhaft sein.

Die 3 grünen Balken links unten haben folgende Bedeutung:

"K" / "T" - Kondition und Technik
Diese beiden Balken geben das Verhältnis zwischen Kondition und Technik innerhalb der Mannschaft wieder und erleichtern so die Einstellung des Trainings. Das Verhältnis sollte in etwa ausgeglichen sein, leichte Vorteile in der Technik sind unter Umständen wünschenswert.
Wichtig: Ragt der Konditions-Balken über den Technik-Balken, wird die Verletzungsgefahr sowie die Spiel-Härte rapide steigen. Achten Sie darauf, daß dieser Zustand nicht über einen längeren Zeitraum anhält, sonst wird Ihr Team eventuell bald nur noch aus einem Lazarett bestehen...

"E" - Erschöpfung
Dieser Balken gibt die Erschöpfung der gesamten Mannschaft als Absolutwert an. Also sollten Sie darauf achten, daß der Balken in nicht allzu große Höhen vordringt (z.B. durch Verringerung der Trainings- Intensität).

Mit dem unteren Knopf "Jugend" lassen sich die monatlichen Ausgaben für Jugendarbeit einstellen. Eine solide Jugendarbeit kann sich nach einigen Jahren auszahlen, indem Spieler aus der Jugend-Mannschaft in den Kader aufsteigen, d.h. junge (preiswerte) Talente nachwachsen (*siehe auch Kapitel 4: Saisonende*).

Die einzelnen Trainingsarten (Konditions-, Spiel-, Schuss- und Taktik-Training) haben einen unterschiedlichen Einfluß auf die Mannschaftsstärken. Durch etwas Überlegung und Spielpraxis wird der Manager schnell das jeweils richtige Trainingsprogramm für die individuellen Probleme seiner Mannschaft zusammenstellen können.
Die voreingestellte Gewichtung ist relativ ausgewogen, wirkt sich also auf Kondition, Technik und Form in etwa gleich aus.

e) Trainingslager (Bild 5)
Beim Bundesliga Manager Professional haben Sie die Möglichkeit, Ihre Mannschaft in acht verschiedene Trainingslager zu schicken, um dort etwas "Aufbauarbeit" zu betreiben.
Es sind nicht immer alle Trainingslager geöffnet (saisonbedingt).
Weiterhin ist es Ihnen nicht gestattet, in allzu kurzen Intervallen Ihre Mannschaft auf diese Weise zu stärken (der Untermenüpunkt ist dann gesperrt).
Die Orte sind nach Erholungswert, Fitneßausrüstung, Platz- Qualität, Raumausstattung und Verpflegung eingeteilt. Die Einstufung in der jeweiligen Kategorie erfolgt analog zu den Hotel-Einstufungen durch die Vergabe von einem bis fünf Sternen (hier: Bälle).
Je nach Ausstattung des Trainingslagers richtet sich der Einfluß auf die Mannschaft (Stärken, Erschöpfung usw.).
Die Kosten werden von der Größe Ihres Kaders (Spieler auf dem Transfermarkt nehmen nicht am Trainingslager teil) und der Art des Trainingslagers bestimmt.
Das Trainingslager stellt eine wirkungsvolle Methode dar, die Stärke Ihres Teams zu erhöhen. Nach dem Besuch eines der acht Orte kann dies meist direkt an der (*siehe auch 2.3.2: g-i) Stärke-Tabellen*) Stärke-Tabelle abgelesen werden. Dennoch muß bedacht werden, daß ein Trainingslager den Spielern unter Umständen einige Kraft kosten kann (was u.a. abhängig von der Art des Trainingslagers ist).

f) Torschützenliste (Bild 5)

Um die erfolgreichsten Torschützen der Liga anzuzeigen, wurde dieser Menüpunkt integriert.

Neben den Spieler- und Vereinsnamen werden die Tore angegeben, die der Spieler in den bisherigen Ligaspielen (keine Pokalspiele) erzielt hat. Rechts daneben wird Ihnen noch angezeigt, wieviele Tore ihm pro Spiel gelangen. Es kann durch die unteren beiden Knöpfe zwischen den beiden Modi "Liga" und "Spieler " umgeschaltet werden.

Im ersten Modus werden sämtliche Torschützen der Liga aufgelistet, im zweiten berücksichtigt der Computer lediglich die Torjäger der Mitspieler, um eine direkten Vergleich der Mitspieler zu ermöglichen.

Ist ein Spieler eines Mitspielers am Ende der Saison Torschützenkönig, so wird dies mit einer Geldprämie honoriert.

2.3.4) Hauptmenüpunkt (HMP) Pokale

Sobald Sie den HMP Pokale aktivieren, so erscheinen in der Bildschirmmitte folgende Untermenüpunkte (UMP):

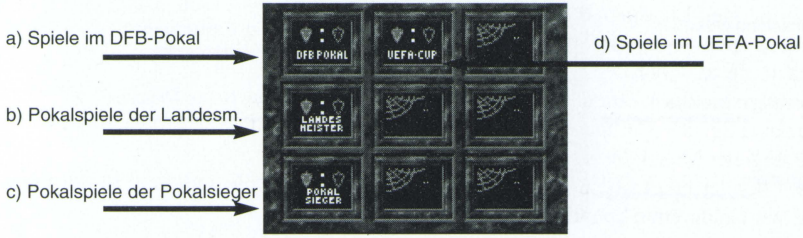


Bild 6: Untermenüpunkte (UMP) zum HMP "Pokale"

a) Spiele im DFB-Pokal

Die Spiele der nächsten DFB-Pokalrunde werden eingeteilt nach Liga-Klassen angezeigt.

Vereine der Mitspieler werden weiß dargestellt. Das Datum der DFB-Spiele können Sie der oberen Zeile des Fensters entnehmen. (*siehe auch Kapitel 3: f) DFB-Pokal*)

b) Spiele im Pokal der Landesmeister

Anzeige der nächsten Spiele im Pokal der Landesmeister. Teilnehmende Deutsche Clubs werden weiß dargestellt. (*siehe auch Kapitel 3: g) Europapokal*)

c) Spiele im Pokal der Pokalsieger

siehe oben b) (*siehe ebenfalls Kapitel 3: g) Europapokal*)

d) Spiele im UEFA-Pokal

siehe oben b) (*siehe ebenfalls Kapitel 3: g) Europapokal*)

2.3.5) Hauptmenüpunkt (HMP) Disk & Diverses

Sobald Sie den HMP Disk & Diverses aktivieren, so erscheinen in der Bildschirmmitte folgende Untermenüpunkte (UMP):

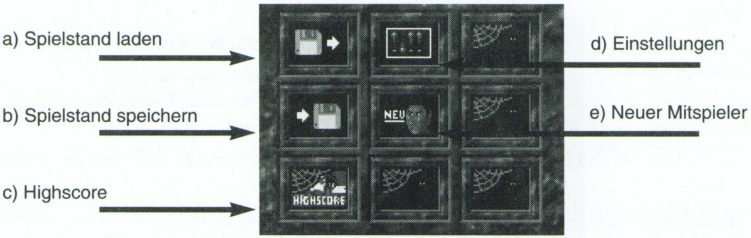


Bild 7: Untermenüpunkte (UMP) zum HMP "Disk & Diverses"

a) Laden von Spielständen (Bild 7)
b) Speichern von Spielständen (Bild 7)

Diese Menüpunkte dienen dem Laden/Speichern von alten Spielständen, die dann weitergespielt/gesichert werden können.
Der erscheinende Disk-Fenster bietet eine komfortable Möglichkeit, auf alle angeschlossenen Devices (z.B. Diskettenlaufwerke, Festplatte, RAM-Disk) zuzugreifen. Bundesliga Manager Professional erkennt die Devices selbstständig und zeigt diese in den unteren 6 Knöpfen an.

Knopf 7 ("Löschen")
Dieser Knopf bewirkt das Löschen eines nicht mehr benötigten Spielstandes. Klicken Sie hierfür den entsprechenden Spielstand einmal an und betätigen Sie Knopf 7. Knopf

Knopf 8 ("Wurzelv.")
Dieser Knopf setzt das aktuelle Verzeichnis auf das übergeordnete Verzeichnis. Befinden Sie Sich z.B. im Verzeichnis "DF0:Spielstand" und betätigen Knopf 8, bewirkt dies die Einstellung des Verzeichnisses "DF0:".

Die Farben der Datei-Bezeichnungen im oberen Teil des Fensters haben folgende Bedeutung:

dunkelblau	-> kennzeichnet Verzeichnis
hellblau	-> kennzeichnet Datei
orange	-> kennzeichnet einen Bundesliga Manager Prof.-Spielstand

Sind mehr Einträge vorhanden, als auf einer Fensterseite dargestellt werden können, kann mit der rechten Taste auf die Seiten 2 und 3 umgeschaltet werden.
Sie gelangen in ein Unterverzeichnis, indem Sie dieses (im oberen Teil des Fensters dunkelblau dargestellt) einfach anklicken.
Das Laden/Speichern erfolgt entweder durch Namen-Eingabe (das Feld neben "Filename" anklicken und per Tastatur eingeben), oder Doppelklick auf einen der Dateinamen im Fenster.
Ein Bundesliga Manager Professional-Spielstand besitzt immer die Endung ".MAN". Diese wird vom Programm automatisch angehängt, muß also von Ihnen nicht mit eingegeben werden. Beim Speichern eines Spielstandes wird auch die Disk 2 vom Bundesliga Manager Professional benötigt (Schreibschutz entfernen !).
Hier noch einmal der wichtige Hinweis:
Machen Sie sich vor Spielbeginn von den 3 Disketten Sicherheitskopien, mit denen Sie dann immer spielen, damit die Originale unversehrt bleiben !

Bundesliga Manager Professional verfügt über umfangreiche Schutz-Mechanismen, die eine Manipulation der Spielstände unmöglich machen. So ist es beispielsweise nicht erlaubt, ein gerade abgespeichertes Spiel fortzusetzen, um dann nach schlechten Leistungen den gesicherten Spielstand wieder einzuladen. Weitere Mogel- Versuche wie etwa das Kopieren von Spielstand-Disketten, Verändern der Spielstände durch Disk-Editoren usw. werden ebenfalls nicht von Erfolg gekrönt sein. Ehrlich währt am längsten - und schließlich sollte man sich seinen Erfolg beim "managern" selbst erarbeiten und nicht durch unfaire Betrugsmanöver herbeischummeln.

WICHTIGER HINWEIS!
Wenn Sie einen Ihrer gespeicherten Spielstände bei einem Freund oder Kollegen weiterspielen wollen, so brauchen Sie außer der Diskette mit den gespeicherten Spielständen die Original-Disk 2 des Bundesliga-Professionals!

c) Highscore (Bild 7)

Die Highscore-Liste ist nur dann verfügbar, wenn Sie bei Spielstart den 1- oder 3-Jahres Modus gewählt haben. Im Endlos-Modus dagegen ist die Highscore-Liste nicht verfügbar.

In der Highscore-Liste werden die zwanzig besten Manager, die sich am Bundesliga Manager Professional versucht haben, verewigt.

Bei der Punkte-Vergabe werden die Leistungen der Manager in Bezug auf alle relevanten Maßstäbe wie Verbesserung der Mannschaft, Erfolge in den Pokalen, Tabellenplätze, finanzielle Lage usw. errechnet.

Es wird der Name des Managers, dessen Verein sowie die erreichte Punktzahl gespeichert. Hinter der Punktzahl werden in Klammern weiterhin die Anzahl der Meisterschaften, DFB- Siege und Siege im Europapokal angegeben.

Die Highscore-Liste wird für den 1- und 3-Jahre-Modus separat geführt, da die Startvoraussetzungen in beiden Modi unterschiedlich sind.

Beide Modi werden noch einmal in "Normal-" und "Anfängermodus" unterteilt, so daß insgesamt vier verschiedene, getrennte Highscore-Tabellen existieren.

Sie können die Highscore-Listen "ausradieren", indem Sie die entsprechende Datei auf der Diskette 2 löschen (*siehe auch 2.3.5: Disk*). Die Namen der 4 verschiedenen Highscore-Listen haben dabei folgende Bedeutung:

Dateiname	*Highscoreliste*
HIGH.a	1-Jahr Modus und Anfänger-Modus ausgeschaltet
HIGH.b	3-Jahr Modus und Anfänger-Modus ausgeschaltet
HIGH.c	1-Jahr Modus und Anfänger-Modus eingeschaltet
HIGH.d	3-Jahr Modus und Anfänger-Modus eingeschaltet

Vorsicht: Ein Löschen dieser Datei vernichtet alle bisherigen Rekorde unwiederbringlich.

d) Einstellungen (Bild 7)
Mit Hilfe dieses Menüpunktes lassen sich umfangreiche Einstellungen durchführen, durch die Sie einen Großteil der Informations-Anzeigen an- bzw. ausschalten können.
So wird es Sie möglicherweise nicht interessieren, wie es in der Bundesliga und Zweiten Liga aussieht, wenn Ihr Club in der Amateur-Oberliga spielt. Ist dem so, stellen Sie einfach die Anzeige der Halbzeitstände, Ergebnisse und Tabellen dieser Ligen aus.
Weiterhin kann man bestimmen, ob die animierten Torszenen (anstelle einer Meldung), die DFB-Pokalspiele, Europapokalspiele und Nachholspiele angezeigt werden. Ist Ihre Mannschaft in einer dieser Spiele vertreten, wird die Begegnung immer dargestellt, unabhängig von der Einstellung in diesem Menüpunkt.
"Zeitung" stellt die erscheinende Zeitungsmeldung am Ende jedes Spieles an/aus, "Blend" bezieht sich auf die Übergänge beim Umschalten auf einen anderen Bildschirmaufbau. "Blend" an bedeutet, daß ein "aus- bzw. einblenden" erfolgt, "Blend" aus schaltet den Bildschirm zwischen den Menüpunkten kurz aus und dann wieder an.
Am rechten unteren Fensterrand können Sie die Spielgeschwindigkeit stufenlos einstellen. Bei besonders spannenden Spielen bietet sich z.B. ein langsameres Spiel an.
Links oben im Fenster wird das Jahr des Spielendes angezeigt; man kann also den Spielmodus ablesen. Außerdem können Sie hier noch sehen, welcher Spielmodus ("(A)" bedeutet Anfängerlevel, "NIE" zeigt an, daß Sie Sich im Endlosspiel-Modus befinden) gewählt worden ist.

e) Neuer Mitspieler (Bild 7)
Dieser Menüpunkt ermöglicht das nachträgliche Einfügen eines neuen Mitspielers. Die Eingabe erfolgt wie bei *2.1 Startauswahl*. Das einzige Handicap, mit dem der Neuling leben muß, ist die Tatsache, daß er nicht an den Pokalspielen teilnimmt.

2.3.6) Ende (siehe auch Bild 2 auf Seite 10)
Klicken Sie diesen Menüpunkt mit der rechten Maustaste an, erscheint eine Sicherheitsabfrage. Bestätigen Sie hier Ihren Willen, daß Spiel zu beenden, entläßt Sie Bundesliga Manager Professional wieder in die graue, triste Alltagswelt, in der Sie lebten, bevor es den Bundesliga Manager Professional gab...

2.4) Das Spiel

Haben alle Manager Ihre Runde beendet, folgt der nächste (Liga- oder Pokal-) Spieltag.
Ist einer der Mitspieler in einem Spiel vertreten, wird die Begegnung "live" angezeigt - ansonsten wird mit der Menü- Auswahl des ersten Managers fortgefahren (z.B. nach einem Spieltag der Zweiten Liga/Amateur-Oberliga im 1-Jahres-Modus, an dem die Bundesligisten, also die Manager-Vereine, spielfrei sind).

Auf dem Bildschirm erscheint für jedes Spiel, in dem ein Mitspieler teilnimmt, eine Anzeigetafel, die die Wappen und Vereinsnamen beider Kontrahenten sowie weitere Informationen bereithält. So werden die Anzahl der Gelben und Roten Karten, der verletzten Spieler, der eingesetzten Spieler des Managers und der Torchancen angezeigt. Spielen die Vereine zweier Manager gegeneinander, werden diese Informationen für beide Teams angegeben - die Anzeige erfolgt dann nebeneinander (Heimmannschaft links, Auswärtsmannschaft rechts).
In der linken unteren Ecke der Anzeigetafel ist die Zuschauerzahl aufgeführt - vorausgesetzt, der Manager bestreitet ein Heimspiel. Wird die Zuschauerzahl in roter Schrift dargestellt, bedeutet dies ein "ausverkauftes Haus".

HINWEIS: Wenn Sie die animierten Torszenen eingeschaltet haben, können Sie den Namen des Designers der letzten Torszene abrufen. Hierzu drücken Sie nach der Spiel-Sequenz einfach die rechte Maustaste.

Einwechseln von Reservespielern bzw. Änderung der Aufstellung ist durch Anklicken des jeweiligen Vereins- Wappens möglich.
Sie können nun z.B. die Positionierung Ihrer Spieler ändern, indem Sie das Spielfeld-Symbol am rechten Bildschirmrand anklicken (*siehe auch 2.3.3: a) Spieler einsetzen*). Ebenso läßt sich der Einsatz Ihrer Mannschaft durch den dafür vorgesehenen Balken variieren. Sinnvoll sind solche Maßnahmen z.B. dann, wenn Sie kurz vor Spielende knapp zurückliegen und durch offensiveres Spiel "alles auf eine Karte setzen" wollen (dies ist allerdings mit einigen Risiken verbunden...). Auf der anderen Seite können Sie natürlich auch Ihre Defensive verstärken, um einen eventuellen Vorsprung über die Zeit zu retten.

Eine weitere Möglichkeit, in das Spiel Ihrer Mannschaft einzugreifen ist die Auswechslung eines Spielers.
Gehen Sie dazu folgendermaßen vor: Erst den Spieler anklicken, der ausgewechselt werden soll. Er wird nun als "Reservist" markiert. Dann den Spieler der Reservebank anklicken, der für den ausgewechselten Spieler ins Team kommen soll. Er wird sodann mit "Im Team" markiert. Um ihn auf die gewünschte Position zu setzen, klicken Sie nun das Spielfeld-Symbol (3.Knopf) an und teilen ihm seine Spielposition zu.
Man kann analog zu den deutschen Fußballregeln maximal einen Torwart und zwei Feldspieler auswechseln.
HINWEIS: Die AA (autom. Aufstellung) ist während des Spieles nicht anwählbar.

Neben den geschossenen Toren meldet Ihnen der Computer während des Spiels außerdem , wann einer Ihrer Spieler die gelbe, rote, oder gelb-rote Karte "gesehen" hat. Ebenso werden Ihnen Verletzungen der Spieler, die ein Weiterspielen unmöglich machen, angezeigt.
Wurde ein Spieler verletzt, springt das Programm direkt in den "Einwechsel"-Bildschirm, so daß Sie die Möglichkeit haben, unmittelbar einen Reservespieler einzusetzen.
Ist er dagegen mit seiner vierten gelben Karte konfrontiert worden (was ein Aussetzen im nächsten Spiel zur Folge hat), wird Ihnen dies mittels eines "Pfeil rechts"-Symbols in der Meldung verdeutlicht.
Nach der 45.Minute werden Ihnen die Halbzeitstände angezeigt. Ist das Spiel beendet, folgen die Endresultate sowie die aktuellen Tabellen der Ligen.

2.5) Die Zeitung

Nach jedem Spieltag erscheint ein Ausschnitt aus dem Sportteil der Lokalzeitung Ihrer Stadt, in dem die Begegnung Ihrer Mannschaft kommentiert wird:
Der Computer analysiert hierfür das vorangegangene Spiel und setzt aus den so gewonnenen Informationen den Zeitungstext zusammen. Die Berichte sind also nicht fest vorgegeben, sondern variieren von Spiel zu Spiel.
Wichtig bei der Zeitungsmeldung sind u.a. die Benotungen der Spieler, die in den Klammern hinter den Spielernamen zu finden sind. Die Benotung erfolgt wie in der Schule (1 = sehr gut, 6 = ungenügend).
Nach einem Mausklick beginnt der erste Mitspieler wieder mit der Menüauswahl.

KAPITEL 3

Weitere Programmfunktionen

3) WEITERE PROGRAMMFUNKTIONEN

Als besondere Spezialität bietet Ihnen das Programm die Möglichkeit, Informationen über sämtliche deutschen Vereine abzurufen, und zwar unabhängig vom jeweiligen Menüpunkt, in dem Sie Sich gerade befinden.

a) Team-Info

Das Team-Info kann immer dann aufgerufen werden, wenn auf dem Bildschirm der Name eines deutschen Clubs sichtbar ist (z.B. Tabelle, Spielplan, Pokalspiele, Ausnahme: "Ewige Tabelle").
Klicken Sie den Vereinsnamen einfach mit der linken Maustaste an. In dem sich nun wie von Geisterhand öffnenden Fenster erfährt der staunende Beobachter:

- Tabellenplatz und Liga des Vereins
- Heim-/Auswärtsbilanz sowie die Bilanz der letzten acht Spiele
- Durchschnittliche erzielte/kassierte Tore pro Spiel
- Höchster Sieg / Niederlage
- Höchste Torausbeute / größtes Debakel
- die Resultate der letzten drei Heim- und Auswärtsbegegnungen mit dem Verein des Managers
- die Punkte, die der Club in der Ewigen Tabelle aufweist

Unter "Serien" zeigt der Computer eventuell vorhandene besondere Serien des Vereins an, z.B. "3 Spiele in Folge auswärts ohne Gegentor" oder "438 Spiele in Folge zuhause nicht gewonnen".

Sämtliche Daten auf diesem Fenster beziehen sich entweder auf die Heim- oder Auswärtsspiele des betreffenden Clubs. Das hängt davon ab, ob er auf dem Bildschirm des Menüpunktes, in dem Sie Sich befinden, als Heim- oder Auswärtsteam aufgeführt ist.
Beispiel: Sie klicken im Menüpunkt "Spielplan" in der Zeile "SV Werder Bremen - FC Schalke 04" den ersteren Verein an. Die Informationen im folgenden Team-Info-Fenster beziehen sich dann nur auf die Heim-Bilanzen des SV Werder Bremen.

Rufen Sie das Team-Info von der Tabelle aus auf, ist der momentan eingestellte Modus der Tabelle (Heim, Auswärts, Gesamt) entscheidend für die Daten im Team-Info.
Durch diese Regelung ist gewährleistet, daß Sie immer genau die Informationen erhalten, die für Sie momentan am wichtigsten sind.

Wählen Sie den unteren Knopf "Restprogramm" an, werden die Gegner des angewählten Clubs in chronologischer Reihenfolge aufgelistet. Neben dem Namen wird angegeben, ob es sich um ein Heim ("H") oder Auswärtsspiel handelt ("A"). Weitere Informationen stellen der aktuelle Tabellenplatz der Gegner, deren Durchschnittsstärke sowie das Datum des Spieles bzw. das Resultat dar.
Mit Hilfe des rechten unteren Knopfes können Sie zwischen "Hinrunde" und "Rückrunde" umschalten.
Der Knopf "Info" bringt Sie wieder zum ursprünglichen Team- Info-Fenster zurück.

Hier haben Sie noch eine (ja, Sie lesen richtig) weitere Auswahlmöglichkeit: den Knopf "Anzeigen".
Ist er aktiviert (rote Schrift), wird während der Spiele jedes Tor, daß für oder gegen das gewählte Team fällt, angezeigt.
Diese Funktion ist sehr sinnvoll, wenn Sie die Ergebnisse eines hartnäckigen Konkurrenten direkt während Ihres Spieles mitverfolgen möchten.

b) Spieler-Info
Analog zum a) Team-Info kann auch über jeden Spieler Ihrer Mannschaft ein "Datenblatt" abgerufen werden. Klicken Sie hierzu den entsprechenden Spiele innerhalb des *UMP -> 2.3.3b Verträge* oder *UMP -> 2.3.3c Transfermarkt* mit der rechten Maustaste an.
Im *UMP -> Torschützenliste* rufen Sie das Spieler-Info durch Druck auf die linke Maustaste ab.
Es werden im nun erscheinenden Fenster noch einmal alle verfügbaren Informationen über den Spieler in übersichtlicher Form dargestellt. Anhand der beiden unteren Balkengrafiken erfahren Sie, wie die Formtendenz bzw. die Erschöpfung zur Zeit ist.
Liegt die Erschöpfung bereits im tief-roten Bereich, sollten Sie in Erwägung ziehen, dem Mann eine kleine Spielpause zu gönnen.

c) Theorie-Rechner

Damit der Computer beim Bundesliga Manager Professional auch endlich einmal etwas zu tun bekommt, haben wir ihm die Aufgabe erteilt für Sie auszurechnen, was Sie überhaupt noch an theoretischen Möglichkeiten in der aktuellen Saison besitzen.

So wird z.B. eine entsprechende Meldung ausgegeben, wenn Sie theoretisch (selbst wenn Sie alle weiteren Begegnungen hoch gewinnen würden) nicht mehr aufsteigen können.
Hierbei werden Berechnungen für folgende Fälle angestellt:

- Meisterschaft gesichert / nicht mehr möglich ?
- UEFA-Cup-Platz (Bundesliga) bzw.
  Aufstiegsplatz (Zweite Liga und Amateur-Oberliga) sichergestellt
  oder nicht mehr erreichbar
- Abstiegsgefahr gebannt / Abstieg nicht mehr zu verhindern

Die so gewonnene Information kann Ihnen für Ihre weitere Spielweise von großem Nutzen sein. Zum Beispiel kann Ihr Team etwas gelassener in die nächsten Spiele gehen, wenn der UEFA-Pokal-Platz sichergestellt ist und die Meisterschaft in unerreichbarer Ferne liegt.

d) Meldungen

Am Anfang jeder Runde erfahren Sie vom Computer die neuesten Nachrichten, die mit Ihrem Verein zusammenhängen. Mögliche Meldungen sind:

- Verletzung eines Spielers im Training
- Offerten anderer Vereine für Ihre Spieler
- Angebote eigener Spieler, den Vertrag zu gleichen Bedingungen zu verlängern
- Kündigungen eigener Spieler zum Vertragsende
- Ausbau des Stadions ist abgeschlossen - Randalierer im Stadion

Die jeweils aktuellste Meldung wird in die oberste Zeile des Meldungs-Fensters einsortiert. Ältere Nachrichten können mittels der Pfeil-Symbole eingeblendet werden.

e) Spielausfälle

Es können (vor allem in der Winterzeit) auch Spiele ausfallen. Dies wird dann in dem Spielplan angezeigt, indem statt des Ergebnisses das Datum erscheint, an dem die Begegnung nachgeholt wird.
Tritt Ihre Mannschaft zu einem Nachholspiel an, wird Ihnen dies im Hauptmenü angezeigt. Ihren Gegner können Sie dann folgendermaßen in Erfahrung bringen:
Suchen Sie innerhalb des -> *2.3.2d-f Spielplans* den Spieltag, an dem als Nachhol-Datum das aktuelle Datum eingetragen ist. Sie haben aber auch die Möglichkeit, Ihren Kontrahenten über -> *3a Team-Info* (hier: Restprogramm) ausfindig zu machen.

f) DFB-Pokal

Der DFB-Pokal des Bundesliga Manager Professional ist exakt den Regelungen des Deutschen Fußball Bundes nachempfunden. Einzige Ausnahme ist die Tatsache, das beim Bundesliga Manager Professional in der ersten Runde 32 statt 64 Teams vertreten sind.
Ist das Spiel nach 90 Minuten noch unentschieden, folgen 2x15 Minuten Verlängerung. Hat dann immer noch keine Mannschaft das Spiel für sich entscheiden können, folgt das Elfmeterschießen.
Die Regeln sind wie folgt: jedes Team tritt zunächst fünfmal zum Elfmeterschießen an, wobei sich beide Mannschaften abwechseln.
Wenn es danach immer noch unentschieden steht, schießt jeweils ein weiterer Spieler beider Vereine so lange, bis einer der Kontrahenten seinen Strafstoß vergibt und der gleichzeitig verwandeln konnte.
Die Auslosung der DFB-Pokalspiele können Sie "live" am Bildschirm miterleben (Vorsicht: kann sich als äußerst spannend erweisen...). Die erste Auslosung findet direkt nach Spielstart statt, danach schließt sie sich immer direkt an die Pokalspiele an.

Trifft ein Bundesligaclub auf einen Amateurligisten, wird dem niedrigklassigen Verein Heimrecht gewährt.
Die Einnahmen aus dem DFB-Pokal-Spielen werden unter den beiden Gegnern gleichmäßig aufgeteilt.

g) Europapokal
Der Europapokal gliedert sich in drei Einzel-Wettbewerbe:

- den Pokal der Landesmeister
- den Pokal der Pokalsieger
- den UEFA-Pokal

Im Gegensatz zum DFB-Pokal existieren im Europapokal Hin- und Rückspiele. Bei gleichen Resultaten (z.B. Hinspiel 2:1 gewonnen, Rückspiel nach 90 Minuten 2:1 für den Gegner) erfolgt eine Verlängerung.
Hat das Ergebnis nach 120 Minuten immer noch Bestand, wird mit Elfmeterschießen fortgefahren (siehe auch DFB Pokal)
Bei gleicher Tordifferenz im Hin- und Rückspiel entscheiden die auswärts erzielten Tore.

Beispiel: Gewinnen Sie das Hinspiel 3:1 (zu hause) und verlieren die Auswärts-Begegnung 0:2, sind Sie leider ausgeschieden, da Ihr Gegner ein Tor mehr auf fremdem Platz erzielen konnte.

Die Stärken der europäischen Europapokal-Gegner orientieren sich übrigens an den realen Vorbildern. Das hat die überaus realistische Konsequenz, daß z.B. der Pokalsieger aus Zypern wesentlich leichter als die Millionentruppe vom AC Mailand zu bezwingen ist.
Der Europapokal ist ebenso wie der DFB-Pokal aufgrund des oft starken Zuschauerinteresses eine willkommene Einnahmequelle für den Manager, die sich auf Ihre finanzielle Situation positiv auswirkt.

h) Einnahmen / Ausgaben
Die monatlichen Einnahmen und Ausgaben werden am letzten Tag des Monats auf Ihr Konto addiert bzw. abgezogen. Das führt dazu, daß sich Ihr Kontostand im Laufe des Monats durch die Zuschauereinnahmen ständig erhöht. Der hohe Kontostand ist aber oft trügerisch, und wird nach Monatsende durch die höheren Ausgaben wieder relativiert.

KAPITEL 4

4) SAISONENDE

Die Saison ist in der Bundesliga nach dem 34. Spieltag, in der Zweiten Liga und Amateur-Oberliga nach dem 38. Spieltag beendet.

a) Tabellenplatz
Zunächst erscheinen der erreichte Tabellenplatz, die Liga sowie die besonderen Ereignisse, die da seien können:

- Auf- bzw. Abstieg
- Lizenzverlust (bei zu schlechtem Kontostand: mehr als -2.000.000 DM) oder Abstieg aus der Amateur-Oberliga.
  Beides hat einen Neustart mit 500.000 DM Startkapital zur Folge
- Meisterschaft gewonnen (Prämie)
- Torschützenkönig aus der eigenen Mannschaft (Prämie)
- Aufstieg eines Spieler aus dem Jugendkader.

b) Trennungen
Nachdem Sie die linke Maustaste betätigt haben, ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie von denjenigen Spielern endgültig Abschied nehmen müssen, die dies vorher angekündigt haben. Diese Spieler, die aus Altersgründen den Verein verlassen, werden nacheinander angezeigt.
Sollten Sie das Glück haben, keine "alten" Spieler im Kader zu haben, überspringt Bundesliga Manager Professional den Punkt "Trennungen".

c) Vertragsverhandlungen
Zum Saisonende wird mit jedem Spieler, dessen Vertrag ausgelaufen ist, noch einmal über eine mögliche Verlängerung verhandelt.
Es ist für Sie die letzte Chance, um den Spieler im Kader zu halten. Wird Ihr Vertragsangebot nicht aktzeptiert, verläßt der Spieler Ihren Verein. Sie erhalten für ihn lediglich eine recht bescheidenen Ablösesumme.
Läuft kein Vertrag eines Spielers aus, wird dieser Punkt "Vertragsverhandlungen" ebenfalls übersprungen.

KAPITEL 5

Bemerkungen

5) BEMERKUNGEN

5.1 Ein paar Bemerkungen zu den Berechnungen

Den Spielfunktionen von Bundesliga Manager Professional liegen umfangreiche und detaillierte Berechnungen zugrunde. So wird z.B. der Wert eines Spielers auf dem Transfermarkt u.a. von den (prozentual fein gewichteten) Faktoren Kondition, Technik, Form, Alter, erzielte Tore, absolvierte Spiele, Gelbe/Rote Karten usw. bestimmt.
Der Faktor Zufall spielt zwar eine Rolle, jedoch nur in dem Maße, wie dies im realen Bundesliga-Geschehen der Fall ist. Der Erfolg einer Mannschaft hängt aber zum weitaus größten Teil von den Qualitäten des Managers ab.
Der Schwierigkeitsgrad ist durch monatelanges Testspielen fein abgestimmt worden und gewährleistet auch nach jahrelangem Spielen eine hohe Motivation.

5.2 Die Registrierungskarte

Jedem Produkt liegt eine Registrierungskarte bei. Durch Einsendung Ihrer Registrierungskarte werden Sie bei uns als besonderer Kunde registriert. Außerdem können Sie mit der Registrierungskarte gleichzeitig die Editoren-Diskette (*siehe auch Kapitel 6: Die Editoren*) bei uns bestellen.

WICHTIG!

Notieren Sie sich bitte Ihre persönliche Registrierungsnummer. Schicken Sie bitte unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf des Programms an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen (z.B. fehlerhafte Disketten) weiterhelfen. Sie haben außerdem dadurch die Möglichkeit unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Bei auftretenden Problemen wenden Sie sich bitte schriftlich an folgende Adresse:

Software 2000
Lübecker Straße 10
2320 Plön / Holstein

KAPITEL 6

Die Editoren

6) DIE EDITOREN

Sie haben die Möglichkeit, zusätzlich zum Bundesliga Manager Professional eine äußerst preiswerte (20,- DM inkl. Porto und Verpackung) Editor-Diskette zu erwerben (nur gegen Vorkasse BAR oder EC-SCHECK).
Diese enthält einen Spielszenen-Editor, sowie ein Hilfsprogramm zur Veränderung sämtlicher Mannschaftsdaten. Bestellen können Sie die Editor-Diskette am besten mit der beiliegenden Registrierungskarte.

a) Torszenen-Editor ("TorEd")

Hiermit kann selbst der Computer-Laie schnell und komfortabel erstklassige Spielszenen in relativ kurzer Zeit erstellen. Der Editor gibt ihm dabei mächtige Funktionen an die Hand, durch die Spielerpositionierung, Animationsphasen, Schatten, Kameraführung usw. unterstützt werden.

b) Vereins-Editor ("TeamEd")

Ermöglicht die Umgestaltung sämtlicher Vereine der drei Ligen nach folgenden Gesichtspunkten:

• *Wappen:*
Kann im Programm pixelweise editiert werden. Sie können aber auch ein IFF-Bild (z.B. von DPaint) laden und das Wappen "herausgepicken".

• *Spielernamen:*
Jedem Verein sind 20 Spieler zugeordnet, deren Namen frei einstellbar sind.

• *Vereinsnamen:*
Hier können Sie jeden Vereins-Namen frei einstellen.

• *Vereinsstärken:*
Durch die Eingabe der aktuellen Tabellenplätze und/oder der Punkte/Tore in der realen Liga berechnet der Computer die ungefähren Stärken der Vereine und übernimmt diese in den Bundesliga Manager Professional. Sie können also den Bundesliga Manager Professional immer genau auf die aktuelle Ligasituation im realen Fußballgeschehen einstellen. Neben den deutschen Mannschaften lassen sich auch die Stärken von 64 europäischen Clubs, unterteilt nach Abwehr, Mittelfeld und Angriff, eingeben.

• *Liga-Aufbau:*
Die Zuordnung der Vereine zu den jeweiligen Ligen kann nach gutdünken gewählt werden. Beginnt eine neue (reale) Fußballsaison, ist der Austausch von Auf- und Absteigern so problemlos möglich.

KAPITEL 7

Der Spielplan

© 1991 by Software 2000

7) DER GLOBALE SPIELPLAN

Im folgenden sind sämtliche Spieltage des Jahres chronologisch aufgelistet. Die Daten bleiben während des gesamten Spieles unverändert. Mögliche Nachholspieltermine sind nicht berücksichtigt. Die Zahlen in den Spalten geben den jeweiligen Spieltag an.

DATUM	*Bundesliga*	*Zweite Liga*	*Amateur Oberliga*
29. Juli	1	1	1
2. August		(1. Runde Europapokal - Hinspiele)	
5. August	2	2	2
12. August	3	3	3
16. August		(1. Runde Europapokal - Rückspiele)	
19. August	4	4	4
23. August	-	5	5
26. August		(1. Runde DFB-Pokal)	
2. September	5	6	6
9. September	6	7	7
13. September	-	8	8
16. September	7	9	9
20. September		(Achtelfinale Europapokal- Hinspiele)	
23. September	8	10	10
27. September	9	11	11
30. September	10	12	12
4. Oktober		(Achtelfinale Europapokal- Rückspiele)	
7. Oktober	11	13	13
14. Oktober		(Achtelfinale DFB-Pokal)	
18. Oktober	12	-	-
21. Oktober	13	14	14
25. Oktober	-	15	15
28. Oktober	14	16	16

DATUM	*Bundesliga*	*Zweite Liga*	*Amateur Oberliga*
4. November	15	17	17
8. November	-	18	18
11. November		(Viertelfinale DFB-Pokal)	
15. November		(Viertelfinale Europapokal- Hinspiele)	
18. November	16	19	19
25. November	17	20	20
29. November		(Viertelfinale Europapokal- Rückspiele)	
2. Dezember	18	21	21
		(Winterpause)	
21. Februar	19	22	22
24. Februar	20	23	23
3. März	21	24	24
7. März		(Halbfinale Europapokal- Hinspiele)	
10. März		(Halbfinale DFB-Pokal)	
14. März	22	25	25
17. März	23	26	26
21. März		(Halbfinale Europapokal- Rückspiele)	
24. März	24	27	27
28. März	-	28	28
31. März	25	29	29
7. April	26	30	30
14. April	27	31	31
21. April	28	32	32
25. April		(Finale Europapokal- Hinspiel)	
28. April	29	33	33
5. Mai	30	34	34
9. Mai		(Finale Europapokal- Rückspiel)	
12. Mai	31	35	35
19. Mai	32	36	36
26. Mai		(Finale DFB-Pokal)	
2. Juni	33	37	37
9. Juni	34	38	38
		(Saisonende)	

CREDITS

An der erfolgreichen Erstellung des Bundesliga Manager Professional haben folgende Personen mitgewirkt:

Programmidee	**KRON software simulations (Werner Krahe & Jens Onnen)**
Programmierung AMIGA	**Werner Krahe & Jens Onnen**
Umsetzung IBM PC	**Ralph Noeske**
Grafik	**Tobias Richter, Sebastian Dosch**
Grafik-Layout	**Werner Krahe & Jens Onnen**
Titelmusik	**Sven Appel**
Digi-Sounds	**Werner Krahe & Jens Onnen**
Torszenen	**Jürgen Krahe & Werner Krahe und Markus Bergmann**
Text Anleitung	**Jens Onnen**
Layout Anleitung	**Marc Wardenga**
Comiczeichnungen	**Michael Hellmich**
Testspieler	**Markus Bergmann, Jürgen Krahe, Werner Krahe, Jens Onnen und M. Leupold**